

DIPARTIMENTO: I.T.I.	MATERIA: <ul style="list-style-type: none"> ▪ TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE, ▪ LABORATORI DI TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE 	
CLASSE : 4^A	INDIRIZZO : GRAFICA E COMUNICAZIONE	

PREMESSA

- Il docente di “Tecnologie dei processi di produzione” concorre a far conseguire allo studente, al termine del percorso quinquennale, i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale dello studente:
 - padroneggiare l’uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell’ambiente e del territorio;
 - utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza;
 - saper interpretare il proprio autonomo ruolo nel lavoro di gruppo; orientarsi nelle dinamiche dello sviluppo scientifico e tecnologico, anche con l’utilizzo di appropriate tecniche di indagine; orientarsi nella normativa che disciplina i processi produttivi del settore di riferimento, con particolare attenzione sia alla sicurezza sui luoghi di vita e di lavoro sia alla tutela dell’ambiente e del territorio;
 - utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro.

Nota: nel modulo sono stati indicati in stile **grassetto** i saperi minimi a cui riferirsi per una programmazione individualizzata (PDP)

MODULO 1: *La composizione*

PERIODO: settembre - dicembre

UDA – GABBIE E GRIGLIE; ADOBE ILLUSTRATOR

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione; <input type="checkbox"/> Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza; <input type="checkbox"/> Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla <input type="checkbox"/> Sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio; <input type="checkbox"/> Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi <input type="checkbox"/> Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Procedimenti e processi di stampa. ✓ Tipologie dei prodotti e loro classificazione . <ul style="list-style-type: none"> – Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva. – Tecnologie per la registrazione e riproduzione audio. – Colorimetria e sue applicazioni nei processi. ✓ Impianti, attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica e audiovisiva. <ul style="list-style-type: none"> – Controllo di qualità del processo e del prodotto. <p>LA COMPOSIZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> – Come la pagina riesce a comunicare; – Testi continui: la narrativa, la poesia, la lettera ed il campione teatrale – Testi non continui: l'informazione, il modulo, l'elenco, il regolamento, la tabella, – Il certificato, il tagliando ed il biglietto; <p>IL CAMPO GRAFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> – Il formato; – Le misure; – I margini; – Gabbia e griglia: come utilizzarle in base ai vari formati; – L'impaginazione: il capotitolo, gli elenchi, gli indici, la tabella, la numerazione delle pagine; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare. – Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto. – Stabilire il corretto flusso operativo di pre stampa, stampa e post stampa. ✓ Applicare le nozioni di fisica necessarie alla selezione e gestione del colore. – Ottimizzare la riproduzione del suono. – Individuare i parametri e gli standard di qualità del prodotto .

SI RITIENE INOLTRE DI INTEGRARE
CON LE SEGUENTI COMPETENZE
CHIAVE :

- ✓ comunicazione della madrelingua
- ✓ imparare ad imparare
- ☐ consapevolezza ed espressione culturali

- Gli espedienti grafici: i filetti tipografici, i riquadri, i fondini, le cornici, i dingbat, gli swash character;
- Come comunica la carta: i sette attributi della carta, le caratteristiche, il formato della carta da stampa, le finiture.

SOFTWARE DI GRAFICA VETTORIALE

Adobe Illustrator CC 2018

- **Gestire i tracciati e modificare i punti di ancoraggio**
- **Operazioni con i tracciati**
- **Tracciati composti**
- Scostamento tracciato
- Espandere gli aspetti
- **Disegnare e scontornare con i tracciati**

LE OPZIONI AVANZATE DEGLI STRUMENTI

- Il pannello pennelli e le biblioteche di pennelli
- **Definire un pennello personale**
- Simboli e istanze
- I set di simboli
- Le opzioni dello strumento Bomboletta simboli

GESTIONE AVANZATA DEI LIVELLI

- Mascherare utilizzando i livelli
- **Ricalco dinamico**
- Le opzioni del ricalco dinamico
- Gestione avanzata delle immagini collegate e incorporate
- Lavorare con Adobe Photoshop
-

EFFETTI DINAMICI

- Effetti di trasformazione
- La Distorsione Involucro
- Gli effetti 3D di Illustrator
- Gestione avanzata testo
- Gli effetti su testo editabile

LAVORARE CON IL COLORE

- **Modificare i colori secondo dei predefiniti**

- Le opzioni di RICOLORA GRAFICA
- Salvare biblioteche di campioni
- Esportare i campioni per InDesign e Photoshop

LAVORARE CON LE SFUMATURE

- **Lo strumento SFUMATURA**
- Creare e modificare campioni di sfumatura
- Creare trame sfumate
- Gestire la trasparenza nelle sfumature

OPZIONI DI SALVATAGGIO ED ESPORTAZIONE

- **Esportare per il web**
- Lavorare con Adobe Flash
- Le impostazioni di stampa
- Stampare multipagine
- Gestione colore
- Incorporare i profili di colore

CONOSCENZE LABORATORIALI

ABILITÀ TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE

1. Esercitazioni pratiche con Adobe Illustrator; 2. In un determinato blocco di testo applicare i filetti tipografici, i riquadri, i fondini, le cornici, i dingbat, gli swash character.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare funzioni avanzate di Adobe Illustrator; ✓ Adottare specifici accorgimenti tipografici in base alla natura di un determinato blocco di testo.
--	--

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO RACCORDI INTERDISCIPLINARI (CONOSCENZE/CONTENUTI)	ABILITÀ
/	/

PROGETTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
1. Il visual pubblicitario	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lezioni frontali ✓ Lezioni dialogate <input type="checkbox"/> Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate ✓ Attività laboratoriali ✓ Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate ✓ Cooperative learning – Apprendimento cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scritto <input type="checkbox"/> Orale ✓ Pratico

MODULO 2: Elementi di tipografia e grafica editoriale

PERIODO: febbraio - marzo

UDA – ANATOMIA DEL CARATTERE; ADOBE INDESIGN

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none">✓ Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione;<input type="checkbox"/> Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza;✓ Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla<input type="checkbox"/> Sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio;<input type="checkbox"/> Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi<input type="checkbox"/> Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali; <p>SI RITIENE INOLTRE DI INTEGRARE</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione;<input type="checkbox"/> Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza;✓ Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio;<input type="checkbox"/> Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi<input type="checkbox"/> Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali <p>- <i>RALLENTAMENTO DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA VOLTO AL RECUPERO/POTENZIAMENTO</i></p> <p>TIPOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none">• Anatomia del carattere;• Le segnature tipografiche;• Anatomia del libro;• Classificazione dei caratteri di Aldo Novarese;• La Microtipografia;• La macrotipografia;• Gabbia e griglia d'impaginazione;• La composizione: raggruppare, allineare, ripetere, contrastare;	<ul style="list-style-type: none">✓ Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare.✓ Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto.✓ Stabilire il corretto flusso operativo di pre stampa, stampa e post stampa.- Applicare le nozioni di fisica necessarie alla selezione e gestione del colore.- Ottimizzare la riproduzione del suono.- Individuare i parametri e gli standard di qualità del prodotto .

CON LE SEGUENTI COMPETENZE

CHIAVE :

- ✓ comunicazione della madrelingua
- ✓ imparare ad imparare
- ✓ consapevolezza ed espressione culturali

- La carta: nascita, sviluppo e utilizzo;
- Metodi di stampa d'arte: xilografia, calcografia, calcografia ad acquaforte, tipografia, serigrafia, litografia;

SOFTWARE DI DIGITAL PUBLISHING

Panoramica di Adobe InDesign CC 2018

- **Introduzione al software**
- **Interfaccia**
- **Strumenti e pannelli**
- Personalizzare l'area di lavoro
- Suggerimenti e scorciatoie
- Preferenze di base

IMPOSTARE IL DOCUMENTO

- **Creare un nuovo documento**
- **Formato pagina e margini**
- Le pagine affiancate
- Le opzioni avanzate: **pagina al vivo** e area indicazioni
- **Guide e righelli**
- **La gabbia**

GESTIRE IL LAYOUT

- Il pannello pagine
- **Pagine mastro e pagine del documento**
- **Gli oggetti mastro**
- Numerazione automatica
- Svincolare gli oggetti mastro

FORMATTARE IL TESTO

- Importare dai software editor di testo
- Formati supportati e loro caratteristiche
- Formattazione base dei caratteri
- **Capilettera**
- Controlli tipografici
- **Stili di paragrafo e di carattere**
- Lavorare con i blocchi di testo
- **Creare e modificare tabelle**
- **Testo su tracciato**
- Controllo ortografico

	<ul style="list-style-type: none"> • Contorna con testo <p>IMPORTARE LE IMMAGINI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formati supportati e loro caratteristiche • Supporto formati nativi di Photoshop • Pannello collegamenti • Importare file PDF multipagina • Adattare l'immagine alla cornice • Agire sulla cornice o sul contenuto 	
--	--	--

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO	ABILITÀ TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Esercitazioni pratiche con InDesign CC 2018; 2. Logotipo e Visual Identity di una mostra: stesura del brief, progettazione grafica del logotipo istituzionale, progettazione grafica del manifesto istituzionale, mock-up 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare funzioni avanzate di Adobe Illustrator; ✓ Realizzare un logotipo istituzionale e progettare artefatti comunicativi appartenenti alla visual identity istituzionale. ✓ Stabilire il corretto flusso operativo delle fasi di pre stampa, stampa e post stampa.

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO RACCORDI INTERDISCIPLINARI (CONOSCENZE/CONTENUTI)	ABILITÀ
	/

/	
---	--

PROGETTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
2. Logotipo e Visual Identity di una mostra.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lezioni frontali ✓ Lezioni dialogate <input type="checkbox"/> Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate ✓ Attività laboratoriali ✓ Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate ✓ Cooperative learning – Apprendimento cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scritto ✓ Orale ✓ Pratico

MODULO 3: <i>Audiovisivo multimediale</i>		
PERIODO: marzo - maggio		
UDA – GRAFICA IN MOVIMENTO; IL SONORO; ADOBE PREMIERE		
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione; <input type="checkbox"/> Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai 	<ul style="list-style-type: none"> – Procedimenti e processi di stampa. – Tipologie dei prodotti e loro classificazione . ✓ Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva. ✓ Tecnologie per la registrazione e riproduzione audio. 	<ul style="list-style-type: none"> – Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare. – Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto. – Stabilire il corretto flusso operativo di

<p>sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza;</p> <p><input type="checkbox"/> Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla</p> <p><input type="checkbox"/> Sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio;</p> <p><input type="checkbox"/> Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi</p> <p>✓ Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali;</p> <p>SI RITIENE INOLTRE DI INTEGRARE CON LE SEGUENTI COMPETENZE CHIAVE :</p> <p>✓ comunicazione della madrelingua</p> <p>✓ imparare ad imparare</p> <p>✓ consapevolezza ed espressione culturali</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Colorimetria e sue applicazioni nei processi. ✓ Impianti, attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica e audiovisiva. ✓ Controllo di qualità del processo e del prodotto. <p>LA GRAFICA IN MOVIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'informazione digitale e le sue caratteristiche: l'interattività, l'ipertestualità, l'indipendenza dei dati, il movimento, il formato di lettura, la fluidità; - Caratteristiche del video digitale; - La classificazione; - Produrre film; - Il video digitale: definizione dell'obiettivo, preparazione delle riprese, la luce, l'audio, editing, qualità tecnica; - Lo story board. <p>DESIGN IN MOVIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motion graphic design; - La narrazione; - La tipografia. <p>IL SONORO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Registratore di suoni; - La ripresa e la sonorizzazione; <p>SOFTWARE DI VIDEO EDITING</p> <p>Adobe Premiere CC 2018</p> <p>PRELIMINARI E SETTAGGI INIZIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> - La ripresa e la sonorizzazione; - Panoramica dei vari standard e formati video; - Creazione di un nuovo progetto in Adobe Premiere Pro CC; - Importazione dei vari media (audio, video, immagini e grafica) in Premiere; - Organizzazione dei media; - Creazione e settaggio di una sequenza; - Panoramica sui vari spazi di lavoro predefiniti; 	<p>prestampa, stampa e poststampa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Applicare le nozioni di fisica necessarie alla selezione e gestione del colore. ✓ Ottimizzare la riproduzione del suono. ✓ Individuare i parametri e gli standard di qualità del prodotto .
--	--	--

- Personalizzazione dello spazio di lavoro per il montaggio.

MONTAGGIO DEI MEDIA IN UNA SEQUENZA:

- **Aggiunta dei media in una sequenza;**
- Panoramica degli strumenti per operare sui media;
- **Panoramica degli shortcuts principali;**
- Analisi della forma d'onda di un file audio;
- Sincronizzazione di audio e video;
- **Montaggio di clip all'interno di una sequenza;**
- Controllo della velocità video (slow / fast motion);
- **Inserimento di voci e musica;**
- Creazione di titoli in Premiere, Photoshop e After Effects;
- Scambio di media e progetti tra le varie applicazioni Adobe (After Effects e Audition);
- Utilizzo dei file proxy per la gestione di media ad alta risoluzione;
- Creazione di sottotitoli.

MASCHERE EFFETTI E TRANSIZIONI

- Utilizzo delle maschere sia in modo statico che dinamico (tramite motion tracking);
- Trasparenze e blending mode per l'integrazione della parte grafica con il video;
- **Panoramica sui vari effetti video e sulle transizioni;**
- **Riduzione del rumore e perfezionamento dell'audio (anche mediante l'utilizzo di Adobe Audition);**
- **Riduzione del rumore video;**
- panoramica su plugins di terze parti.

COLOR GRADING

- Fondamenti dello spazio colore RGB;
- **Personalizzazione dello spazio di lavoro per il colore;**
- Correzione colore di base (bilanciamento del bianco e della luminosità, applicazione di Lut);
- Regolazione di Curve RGB, Tinta, Saturazione;
- Regolazione dei toni medi, delle ombre e delle luci.

ESPORTAZIONE DEL MONTAGGIO E BACKUP DEL PROGETTO

- Esportazione del montaggio per il web;
- Esportazione del montaggio per il cinema o per la video arte;

	<ul style="list-style-type: none"> - Esportazione del montaggio per la creazione di dvd e blu ray; 	
ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO		ABILITÀ TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Doppiaggio di una traccia video tratta da un film celebre; 2. Progettazione di uno spot pubblicitario di un determinato prodotto 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscenza avanzata del software Adobe Premiere; ✓ Analizzare l'idea, sceneggiatura, script con il regista/autore per vagliare le diverse ipotesi di realizzazione ✓ Concorrere alla traduzione in immagini di una idea, sceneggiatura, script ✓ Trovare il giusto equilibrio tra dimensione artistica del prodotto/progetto da realizzare e i vincoli tecnici, temporali e di budget predefiniti ✓ Fornire eventuali indicazioni per la risoluzione di problemi e criticità di natura registica in linea con i tempi e i vincoli di budget.

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO RACCORDI INTERDISCIPLINARI (CONOSCENZE/CONTENUTI)	ABILITÀ
/	/

PROGETTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
3. Video affiancato con registrazione del sonoro.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lezioni frontali ✓ Lezioni dialogate <input type="checkbox"/> Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate ✓ Attività laboratoriali ✓ Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate ✓ Cooperative learning – Apprendimento cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Scritto ✓ Orale ✓ Pratico

MODULO 3: <i>Portfolio delle competenze</i>		
PERIODO: giugno		
UDA –		
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Programmare ed eseguire le operazioni inerenti le diverse fasi dei processi di produzione; <input type="checkbox"/> Gestire progetti e processi secondo le procedure e gli standard previsti dai 	<ul style="list-style-type: none"> – Procedimenti e processi di stampa. – Tipologie dei prodotti e loro classificazione . – Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audiovisiva. – Tecnologie per la registrazione e riproduzione audio. 	<ul style="list-style-type: none"> – Scegliere il processo in funzione del prodotto da realizzare. – Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto. – Stabilire il corretto flusso operativo di

<p>sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza;</p> <p>✓ Analizzare il valore, i limiti, i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare riferimento alla</p> <p><input type="checkbox"/> Sicurezza dei luoghi di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio;</p> <p><input type="checkbox"/> Utilizzare i principali concetti relativi all'economia e all'organizzazione dei processi produttivi e dei servizi</p> <p>✓ Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali;</p> <p>SI RITIENE INOLTRE DI INTEGRARE CON LE SEGUENTI COMPETENZE CHIAVE :</p> <p>✓ comunicazione della madrelingua</p> <p>✓ imparare ad imparare</p> <p>✓ consapevolezza ed espressione culturali</p>	<p>– Colorimetria e sue applicazioni nei processi.</p> <p>– Impianti, attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica e audiovisiva.</p> <p>✓ Controllo di qualità del processo e del prodotto.</p> <p>– Portfolio delle competenze:</p>	<p>pre stampa, stampa e post stampa.</p> <p>– Applicare le nozioni di fisica necessarie alla selezione e gestione del colore.</p> <p>– Ottimizzare la riproduzione del suono.</p> <p>✓ Individuare i parametri e gli standard di qualità del prodotto .</p>
<p>ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO</p>	<p>ABILITÀ TECNICO-PRATICHE SPECIFICHE</p>	

1. Composizione del portfolio delle competenze che ciascun allievo ha realizzato durante l'anno.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Competenze formali, informali e non formali</i> - <i>Capacità di auto-valutarsi</i>
--	---

ESPERIENZE TECNICO-PRATICHE / DI LABORATORIO RACCORDI INTERDISCIPLINARI (CONOSCENZE/CONTENUTI)	ABILITÀ
Italiano: redigere relazioni di tipo tecnico.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sapersi esprimere nella lingua madre.</i> - <i>Saper comunicare il proprio livello di competenze e dei saperi acquisiti attraverso un procedimento argomentativo.</i> - <i>Utilizzare il linguaggio tecnico specifico.</i> - <i>Saper esprimere le proprie considerazioni e valutazioni sul percorso vissuto.</i>

PROGETTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
/	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lezioni frontali ✓ Lezioni dialogate <input type="checkbox"/> Interazione con facilitatori, esperti o tutor, visite guidate ✓ Attività laboratoriali ✓ Esercitazioni pratiche – Esercitazioni ed esperienze guidate ✓ Cooperative learning – Apprendimento cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Scritto <input type="checkbox"/> Orale <input type="checkbox"/> Pratico ✓ Altro: il contenuto non è soggetto a verifica, in quanto è la raccolta dei dati, degli apprendimenti e delle competenze <p>che ogni allievo elabora su se stesso a partire dalla propria esperienza.</p>

